

**PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* PADA LITERASI MEMBACA
SISWA SD ISLAM SABILILLAH JOMBANG**

TESIS



OLEH:

MUKHAMMAD FAISOL AMIN

NIM. 2501201017L

PROGRAM STUDI MAGISTER

PENDIDIKAN BAHASA & SASTRA INDONESIA

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Agustus 2026

PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* PADA LITERASI MEMBACA

SISWA SD ISLAM SABILILLAH JOMBANG

TESIS

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk Memenuhi Salah Satu

Persyaratan dalam Menyelesaikan Studi Program Pascasarjana

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

OLEH

MUKHAMMAD FAISOL AMIN

NIM. 2501201017L

PROGRAM STUDI MAGISTER

PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Agustus 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

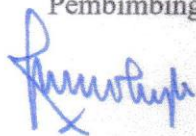
PENERAPAN *GAME BASED LEARNING* PADA LITERASI MEMBACA
SISWA KELAS V SD ISLAM SABILILLAH JOMBANG

OLEH
MUKHAMMAD FAISOL AMIN
NIM. 2501201017L

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd.
NIDN 0019116601

Pembimbing II



Dr. Lulus Irawati, S.S., M.Pd
NIDN 0713047501

Mengetahui



Kepala Program Studi Magister PBSI

Dr. Ermi Adriani Meikayanti, M.Pd
NIDN 0703058701

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI TESIS

Tesis oleh Mukhammad Faisol Amin ini telah dipertahankan di depan panitia penguji pada hari Jumat tanggal 31 Juli 2026.

Panitia Penguji



Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S, M.Pd.
NIDN. 0704087802

Penguji 1



Dr. Ermi Adriani Meikayanti, M.Pd.
NIDN. 0703058701

Penguji 2



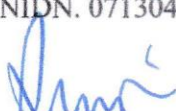
Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019116601

Penguji 3



Dr. Lulus Irawati, SS, M.Pd.
NIDN. 0713047501

Penguji 4



Dr. Sigit Ricahyono, S.S., M.Pd.
NIDN. 0712046901

Penguji 5

Mengetahui:
Dekan Sekolah Pascasarjana,



Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S, M.Pd.
NIDN. 0704087802

Mengesahkan:
Kepala Prodi Magister PBSI,



Dr. Ermi Adriani Meikayanti, M.Pd.
NIDN. 0703058701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mukhammad Faisol Amin

NPM : 2501201017L

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa tesis saya yang berjudul :

Penerapan *Game Based Learning* Pada Literasi Membaca

Siswa SD Islam Sabilillah Jombang

benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 20 Juli 2026

Yang membuat pernyataan

A 1000 Rupiah revenue stamp (Meterai Tempel) with a signature over it. The stamp is yellow and features the Garuda Pancasila emblem. The text on the stamp includes "SERATUS RIBU RUPIAH", "1000", "METERAI TEMPEL", and the serial number "78687AOX060485440".

Mukhammad Faisol Amin

NIM 2501201017L

MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto

"Mimpi besar tidak dibangun dalam semalam, ia dibangun dengan ketekunan, kesabaran, dan doa yang tak terputus."

Persembahan

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Istri tercinta, Qurottin Intan Nirmala. Terima kasih telah menjadi rumah tempatku pulang, sosok yang paling sabar, dan pendukung paling setia di setiap langkahku. Tanpa dukunganmu, perjalanan ini tentu akan terasa jauh lebih berat.
2. Anakku tersayang, Aisyah Adzkia Firdausi. Terima kasih telah hadir di dunia sebagai penyemangat terbesarku. Setiap lelah dan letihku terbayar saat melihat senyummu. Karya ini adalah dedikasi untuk masa depanmu.
3. Ibunda tersayang, Chusnul Chotimah. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah putus dan doa-doa mustajab yang selalu dipanjatkan untukku. Kesuksesanku hari ini adalah buah dari ridho dan ketulusanmu.
4. Saudara-saudaraku. Terima kasih atas segala dukungan moril, semangat, dan doa yang selalu kalian berikan dalam setiap proses hidupku.
5. Dosen Pembimbing Tesis di Universitas PGRI Madiun (UNIPMA) Terima kasih yang tulus atas bimbingan, arahan, kesabaran, serta ilmu berharga yang diberikan selama proses penyusunan tesis ini.

6. Teman-teman guru SD Islam Sabilillah dan rekan seperjuangan. Terima kasih atas kebersamaan, diskusi, berbagi tawa, dan semangat yang kalian berikan. Kita berjuang bersama, dan keberhasilan ini adalah milik kita bersama.
7. Kepada seluruh pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan dan dukungannya hingga tesis ini dapat terselesaikan.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi amal kebaikan bagi semua pihak yang terlibat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul *Penerapan Game Based Learning Pada Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Islam Sabilillah Jombang* dapat penulis selesaikan.

Tesis ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi Pascasarjana Strata 2 (S2) Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Madiun. Penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Rektor Universitas PGRI Madiun yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi di Universitas PGRI Madiun.
2. Dr. Dwi Rohman Soleh, S.S., M.Pd., Dekan Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun yang selalu memberikan arahan, bimbingan, nasehat selama perkuliahan.
3. Dr. Ermi Adriani Meikayanti, M. Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Madiun dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan kritik, masukan, dan saran dalam penyusunan tesis ini.
4. Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan masukan saran, bimbingan, nasehat selama masa perkuliahan.
5. Dr. Lulus Irawati, S.S.M.Pd., Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan masukan saran, bimbingan, nasehat selama perkuliahan.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Madiun yang telah memberikan ilmu bermanfaat bagi penulis.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan, dorongan, doa, dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini, masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tesis ini. Dengan segala kerendahan hati dan penuh harapan, penulis berharap tesis ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Madiun, 20 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA PENGUJI TESIS.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
F. Definisi Istilah.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Literasi Membaca	11
2. Metode <i>Game Based Learning</i>	17
B. Kerangka Berpikir.....	25
C. Kebaruan Penelitian (<i>State of the Art</i>).....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	
A. Pendekatan Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Sumber Data.....	34

D. Teknik Pengambilan Data.....	35
E. Instrumen Pengambilan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	37
G. Teknik Keabsahan Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN	41
A. Paparan Data Penelitian	41
B. Temuan Penelitian.....	41
1. Penerapan <i>Game Based Learning</i> pada Literasi Membaca Siswa di SD Islam Sabilillah Jombang	41
2. Permasalahan yang Muncul dalam Penerapan <i>Game Based Learning</i> pada Literasi Membaca Siswa	56
BAB V PEMBAHASAN.....	59
BAB VI PENUTUP	
A. Simpulan.....	68
B. Implikasi.....	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75
RIWAYAT HIDUP	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	33
-----------	------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikiran	29
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul Ajar.....	75
Lampiran 2	Lembar Observasi Pembelajaran GBL.....	79
Lampiran 3	Lembar Observasi Aktivitas.....	81
Lampiran 4	Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran	93

ABSTRAK

Mukhammad Faisol Amin. 2026. *Penerapan Game Based Learning pada Literasi Membaca Siswa SD Islam Sabilillah Jombang*. Tesis. Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd.; (II) Dr. Lulus Irawati, S.S.M.Pd..

Kata Kunci: *Game Based Learning, Literasi Membaca, Tanggung Jawab Belajar.*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Game Based Learning (GBL) pada literasi membaca siswa, menganalisis permasalahan yang muncul, serta mengidentifikasi solusi dalam penerapan tersebut di SD Islam Sabilillah Jombang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penerapan GBL pada literasi membaca siswa Kelas V dilaksanakan melalui pemanfaatan Chromebook dan media game edukatif berbasis Microsoft PowerPoint dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis. Model ini efektif meningkatkan fokus membaca dalam hati (silent reading) dan mengubah motivasi siswa dari pasif menjadi dinamis. Permasalahan yang muncul meliputi hambatan teknis perangkat, kerumitan pengembangan media mandiri, perilaku spekulatif siswa (trial and error), gangguan konsentrasi akibat kebisingan audio, serta kesenjangan kecepatan membaca. Solusi yang diberikan meliputi penerapan Locking Time System (tombol berjeda), bimbingan berjenjang (scaffolding), penggunaan headset untuk menjaga kondusivitas, serta penguatan akuntabilitas melalui presentasi lisan dan portofolio.

ABSTRACT

Mukhammad Faisol Amin. 2026. *The Implementation of Game Based Learning on Reading Literacy of Students at SD Islam Sabilillah Jombang*. Theses. Indonesian Master of Language and Literature Education Study Program, Post Graduate Program, Universitas PGRI Madiun. Advisor (I) Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd.; (II) Dr. Lulus Irawati, S.S.M.Pd.

Keywords: *Game Based Learning, Reading Literacy, Learning Responsibility.*

This study aims to describe the implementation of Game Based Learning (GBL) on student reading literacy, analyze the problems that arise, and identify solutions for its implementation at SD Islam Sabilillah Jombang. This study employs a descriptive qualitative approach, with data collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman interactive model. The results of the study indicate that: The implementation of GBL on reading literacy for fifth-grade students was carried out using Chromebooks and interactive educational game media based on Microsoft PowerPoint through systematic planning, implementation, and evaluation stages. This model is effective in increasing focus in silent reading and transforming student motivation from passive to dynamic. The problems that arise include technical device constraints, the complexity of independent media development, students' speculative behavior (trial and error), concentration disturbances due to audio noise, and differences in reading speed. The solutions provided include the application of a Locking Time System (delayed buttons), tiered guidance (scaffolding), the use of headsets to maintain class conduciveness, and accountability reinforcement through oral presentations and portfolios.